

ED446825 2000-10-00 Juegos de videos: Investigacion, puntajes y recomendaciones (Video Games: Research, Ratings and Recommendations). ERIC Digest.

ERIC Development Team

www.eric.ed.gov

Table of Contents

If you're viewing this document online, you can click any of the topics below to link directly to that section.

Juegos de videos: Investigacion, puntajes y recomendaciones (Video Games: Research, Ratings and Recommendations). ERIC Digest.	2
TIEMPO DEDICADO A JUGAR JUEGOS ELECTRONICOS.....	2
SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE GENEROS.....	2
EFECTOS AL JUGAR JUEGOS VIOLENTOS.....	3
OTROS EFECTOS.....	4
PUNTAJES.....	4
RECOMENDACIONES.....	5
PARA MAS INFORMACION.....	6



ERIC Identifier: ED446825

Publication Date: 2000-10-00

Author: Cesarone, Bernard

Source: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education
Champaign IL.

Juegos de videos: Investigacion, puntajes y

recomendaciones (Video Games: Research, Ratings and Recommendations). ERIC Digest.

THIS DIGEST WAS CREATED BY ERIC, THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER. FOR MORE INFORMATION ABOUT ERIC, CONTACT ACCESS ERIC 1-800-LET-ERIC

Los juegos de videos han conservado su popularidad desde que fueron introducidos en los Estados Unidos durante los años 70. La tendencia a aumentar la violencia y el realismo de los juegos electronicos en los años 80 y 90 ha preocupado desde el comienzo a padres y educadores. Este Digest examina investigaciones sobre informacion demografica y los efectos de utilizar juegos de video, discute los sistemas de puntaje de los juegos y propone recomendaciones a los padres. Para el proposito de este Digest, juegos de video o juegos electronicos, incluyen juegos de computadora, juegos en sistemas de consola, juegos en galerias, juegos para "edu-entretenimiento" y juegos de realidad virtual.

TIEMPO DEDICADO A JUGAR JUEGOS ELECTRONICOS

Buchman y Funk (1996) investigaron los habitos de juego de 900 ninos desde cuarto hasta octavo grados. De acuerdo con reportes, el habito de juego de los ninos decrece ligeramente en este periodo de tiempo. Por ejemplo, cerca del 90% de ninos en cuarto grado reportan que juegan durante una o mas horas a la semana, comparado con el 75% de ninos en octavo grado. La informacion sobre la tendencia en las galerias de juegos fue opuesta. Algunas reportaron 50% de ninos en cuarto grado y 75% de ninos en octavo grado durante una semana. En forma consistente con previas investigaciones, los ninos reportan jugar con mas videos por semana que las ninas. Dos estudios intentaron determinar los habitos de juego de ninos entre 11 y 16 años. En un estudio realizado por Fisher (1995), 25% de los adolescentes decian que visitaban galerias de juego por lo menos una vez a la semana, y 18% por lo menos tres veces a la semana. En un estudio similar realizado por Phillips et al. (1995), el 77% de los ninos reportaron jugar algunas veces en casa, y el 24% todos los dias. Mas del 60% de los ninos reportaron que juegan durante mas tiempo del planeado.

SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE GENEROS

Los habitos de juego de ninos y ninas han sido evidenciados por muchos estudios, los que en forma consistente han encontrado que los ninos utilizan mas juegos de video que las ninas (Buchman & Funk, 1996).

Para establecer las preferencias en cuanto a juegos de niños y niñas, Funk y Buchman clasificaron los juegos en seis categorías de acuerdo con su contenido: (1) Entretenimiento General, (2) Educativos, (3) Violencia Imaginaria, (4) Violencia Humana, (5) Juegos no Violentos y (6) Violencia en Deportes. Funk y Buchman (1994) encontraron que no hay diferencia entre la proporción de juegos violentos escogidos como favoritos entre niñas y niños de sexto grado; pero que los niños son más propensos a escoger como favoritos juegos con violencia en deportes, mientras que las niñas juegos con violencia imaginaria. Buchman y Funk (1996) encontraron que las niñas son más propensas a escoger como favoritos juegos educativos, pero que tanto para niñas como para niños desde cuarto hasta octavo grados, la preferencia por juegos educativos estaba en decadencia. Los juegos violentos continúan siendo populares tanto para niños como para niñas en el transcurso de diferentes grados.

Funk y Buchman (1996a) estudiaron las respuestas de niños y niñas en cuarto y quinto grados a preguntas relacionadas con el género. La mayoría de ellos está de acuerdo en que "está bien" que los niños y las niñas jueguen con videos. Entre los de quinto grado, los niños más que las niñas estaban de acuerdo en que "está bien" para los niños jugar "bastante" con videos, y que los niños más reconocidos juegan con videos. Más niñas que niños opinaron que es posible para una niña ser reconocida y jugar bastante con videos. Los investigadores consideran que las niñas se perciben teniendo la aprobación de sus compañeras(os) con una moderada cantidad de juego, sugiriendo que la socialización de niños y niñas está siendo cada vez más similar.

EFECTOS AL JUGAR JUEGOS VIOLENTOS

Calvert y Tan (1994) compararon los efectos de jugar contra los de observar juegos violentos en adultos jóvenes, sus sentimientos hostiles y pensamientos agresivos. Los resultados indican que estudiantes de colegio, quienes han utilizado juegos de realidad virtual violentos tienen el pulso acelerado, reportan mayor cantidad de mareos y náuseas y, en un examen posterior, exhiben mayor cantidad de pensamientos agresivos que aquellos que han utilizado juegos no violentos.

Un estudio realizado por Irwin y Gross (1995) intenta identificar los efectos tanto en niños impulsivos como reflexivos de segundo grado, al utilizar juegos de video "agresivos" contra los "no-agresivos." Los niños que han usado los juegos agresivos, comparados con los que han usado los juegos no-agresivos, muestran mayor nivel de agresión física y verbal contra objetos inanimados y compañeros de juego durante la sesión de juego posterior. Mas aun, estas diferencias no estaban relacionadas con los rasgos de niños impulsivos o reflexivos.

Kirsh (1997) también investigó los efectos de utilizar juegos violentos contra juegos no-violentos. Después de utilizar estos juegos, se realizó un cuestionario, a niños(as) de tercero y cuarto grados, con una historia hipotética. En tres de seis preguntas, los niños que habían utilizado juegos violentos respondieron más negativamente que los otros, acerca de las acciones perjudiciales del personaje de la historia cuya intención

era ambigua. Estos resultados sugieren que utilizar juegos de video violentos hace a los niños más propensos a atribuir intenciones hostiles a otros.

Con base en la revisión de una investigación realizada en los años 80 y 90, Funk, Germann, y Buchman (1997) establecen que no hay suficiente investigación de laboratorio que muestre argumentos sólidos de causa, sobre los efectos de utilizar juegos de video violentos en relación con la agresividad infantil. Ellos argumentan sin embargo, que en estudios que utilizan la observación del comportamiento para medir la agresión, las tendencias indican un aumento en la agresión después que los niños utilizan u observan juegos violentos. Sin embargo, estas tendencias no son muy claras en estudios que utilizan otras medidas de agresión (por ejemplo, medir la disposición de los niños para ayudar o lastimar a otro niño).

OTROS EFECTOS

Funk y Buchman (1994) le dieron a niños de sexto grado un perfil auto-percibido de rendimiento y un cuestionario sobre sus hábitos y preferencias al utilizar juegos. Los resultados indican que para los niños, aunque no para las niñas, a mayor preferencia por cada uno de los tres tipos de juegos violentos, menores son los resultados de auto-percepción de rendimiento en una o más áreas de desarrollo importantes, incluyendo habilidades académicas, interpersonales y de comportamiento. En otros estudios de auto-percepción para adolescentes, Funk y Buchman (1996b) estudiaron los efectos de utilizar juegos de video violentos. De nuevo, un cuestionario identificó los hábitos de juego de niños en séptimo y octavo grados, y un perfil de auto-percepción fue administrado. Los resultados indicaron que para las niñas, aunque no para los niños, a menor puntaje de auto-percepción, se asoció mayor cantidad de tiempo utilizando los juegos de video.

Funk, Germann, y Buchman (1997) identificaron otros efectos positivos y negativos y usos adicionales de juegos de video. Las convulsiones relacionadas a juegos de video (VGRS-video game related seizures) y lesiones esqueleto-musculares son ocurrencias poco usuales que típicamente desaparecen con la abstinencia en juego de videos. El aumento de actividades cardiovasculares asociado con juegos de video podría ocurrir y podría ser perjudicial para individuos con problemas cardiovasculares no diagnosticados o beneficioso para individuos quienes de otra manera son sedentarios. Utilizar juegos de video podría también facilitar el desarrollo del lenguaje de niños con autismo y podría ser utilizado en terapias de juego para niños inhibidos.

PUNTAJES

El acta de 1994 sobre puntajes de juegos de videos estableció una comisión con el fin de promulgar un sistema de puntaje para juegos de video, a menos que la industria de juegos de video estableciera voluntariamente su propio sistema en el plazo de un año. Como mínimo se establecieron dos sistemas de puntajes como respuesta a esta

legislacion. El consejo RSAC, Recreational Software Advisory Council, una organizacion sin fines de lucro desarrollo un sistema basado en contenido. Los puntajes se obtienen de las respuestas de fabricantes a cuestionarios complejos. Se otorgo a cada producto un puntaje de 0 (el menor) a 4 (el mayor), teniendo en cuenta las categorias de violencia, sexo/nudismo y lenguaje.

Los directores de Entertainment Software Rating Board (ESRB) crearon un sistema de puntaje en el cual los puntajes de los juegos son establecidos por diferentes personas. Estos contienen cinco categorias de acuerdo con la edad (para todo el mundo, edad temprana, adolescente, maduro, adultos solamente) mas descriptores de contenido.

Por supuesto, los sistemas de puntajes son validos solamente si son utilizados. Fallas (1996) realizo encuestas a padres con hijos entre 6 y 20 anos, que habian comprado como minimo una consola de juegos de video durante el ultimo ano. Solamente el 34% de los padres estaban familiarizados con el sistema de puntaje de ESRB, aunque el 80% dijo que era necesario un sistema de puntaje. Aquellos padres con hijos pequenos prestaban mayor atencion y utilizaban con mayor frecuencia el sistema de puntajes ESRB.

RECOMENDACIONES

Muchos padres intentan administrar los habitos de ver television de sus hijos. Los padres pueden, en forma similar, administrar las experiencias de utilizacion de juegos de videos de sus hijos (Funk & Buchman, 1994) cuando ellos:



* Conocen el contenido y los procedimientos de los juegos



de sus hijos;



* Leen la literatura que viene con los juegos de videos;



* Discuten el contenido del juego con sus hijos;



* Prestan atencion a los sistemas de puntaje de los juegos de video;



* Observan a sus hijos jugar y periodicamente utilizan los



juegos de video de sus hijos;



* Establecen guias explicitas sobre el uso de videos, como



limitar el tiempo de juego de sus hijos;



* Educan a sus hijos sobre las diferencias entre violencia



a traves de los medios y la vida real; y



* Se aseguran que hay supervision de un adulto durante el



juego de video en las galerias.

Debido a que la investigacion acerca de los efectos del juego de videos electronicos no es definitiva, se necesitan realizar mas estudios. Mientras tanto, los profesionales pueden trabajar para educar al publico acerca de los sistemas de puntaje, acerca de los problemas relacionados con violencia y con el desarrollo de los ninos y acerca de la importancia de la supervision de los padres durante las experiencias que sus hijos tienen utilizando diferentes medios.

PARA MAS INFORMACION

Buchman, Debra D., & Funk, Jeanne B. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment & game preference. CHILDREN TODAY, 24(1), 12-15, 31. EJ 544 891.

Calvert, Sandra L., & Tan, Siu-Lan. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. Journal

of Applied DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY, 15(1), 125-139. PS 527 971.

Fallas, Steven. (1996). THE RATING CONTROVERSY. LABELING THE INDUSTRY: IS IT WORKING? [Online]. Available: <http://www.lunartide.com/extedge/feature.htm> [1998, October 28].

Fisher, Sue. (1995). The amusement arcade as a social space for adolescents: An empirical study. JOURNAL OF ADOLESCENCE, 18(1), 71-86. EJ 500 874.

Funk, Jeanne B., & Buchman, Debra D. (1994, October). VIDEO GAMES AND CHILDREN: ARE THERE "HIGH RISK" PLAYERS? Paper presented at the International Conference on Violence in the Media, St. John's University, New York.

Funk, Jeanne B., & Buchman, Debra D. (1996a). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. SEX ROLES, 35(3/4), 219-231. EJ 537 064.

Funk, Jeanne B., & Buchman, Debra D. (1996b). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. JOURNAL OF COMMUNICATION, 46(2), 19-32. EJ 542 545.

Funk, Jeanne B., Germann, Julie N., & Buchman, Debra D. (1997). Children and electronic games in the United States. TRENDS IN COMMUNICATIONS, 2, 111-126. PS 527 585.

Irwin, A. Roland, & Gross, Alan M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. JOURNAL OF FAMILY VIOLENCE, 10(3), 337-350. EJ 523 517.

Kirsh, Steven J. (1997, April). SEEING THE WORLD THROUGH "MORTAL KOMBAT" COLORED GLASSES: VIOLENT VIDEO GAMES AND HOSTILE ATTRIBUTION BIAS. Poster presented at the biennial meeting of the Society for Research in Child Development, Washington, DC. PS 025 335.

Phillips, Carol A., Rolls, Susan, Rouse, Andrew, & Griffiths, Mark D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. JOURNAL OF ADOLESCENCE, 18(6), 687-691. EJ 519 525.

Las referencias identificadas con ED (documento de ERIC), EJ (revista de ERIC) o numero de PS se citan en la base de datos de ERIC. La mayoría de los documentos estan disponibles en la coleccion de microficha en mas de 1,000 centros por todo el mundo y pueden pedirse a traves de EDRS: (800) 433-ERIC. Los articulos de revista estan disponibles en la revista original, a traves de servicios de prestamo

entre-bibliotecas o a través de centros de distribución dedicados a la reproducción de artículos como UnCover (800-787-7979) o ISI (800-523-1850).

ERIC Digests son de dominio público y pueden ser reproducidos libremente. Este proyecto ha sido patrocinado, por lo menos en parte, con fondos federales del "U.S. Department of Education, Office of Educational Research and Improvement", bajo el contrato número ED-99-CO-0020. Las opiniones expresadas en esta publicación no reflejan, necesariamente, las posturas ni las políticas del departamento de educación de Estados Unidos ni la mención de nombres comerciales, productos comerciales u organizaciones que impliquen ser aprobadas por el gobierno de Estados Unidos.

Title: Juegos de videos: Investigacion, puntajes y recomendaciones (Video Games: Research, Ratings and Recommendations). ERIC Digest.

Note: For English version, see ED 424 038.

Document Type: Information Analyses---ERIC Information Analysis Products (IAPs) (071); Information Analyses---ERIC Digests (Selected) in Full Text (073);

Descriptors: Adolescents, Aggression, Children, Computer Games, Computer Software Evaluation, Demography, Elementary Secondary Education, Mass Media Effects, Parent Role, Rating Scales, Self Concept, Sex Differences, Video Games, Violence

Identifiers: Electronic Games, ERIC Digests, Video Arcades

###



[\[Return to ERIC Digest Search Page\]](#)